**BM**

**Opis użytkowania:**

Program mający na celu pomoc w zaplanowaniu regularnych zadań do wykonania. Pomoże kontrolować systematyczność pracy.

Działa na zasadzie powtarzających się regularnie, bądź nie, zadań. Program zawiera aktualną datę i na jej podstawie pokazuje przyszłe zadania do zrobienia. Po wykonaniu zadania odznaczamy odpowiedni kafelek, a program pokazuje procentowo ile wykonaliśmy danych zadań do dnia dzisiejszego. Można zamienić priorytet/kolejność danych zadań a także zmienić ich częstotliwość „ręcznie”. Program można zapisać i codziennie wracać ponownie do swojej listy. W razie potrzeby można otrzymać pomoc co do użycia klikając „Help”. Zadania można zakończyć, usunąć i edytować nawet po rozpoczęciu. Kalendarz wraz z zadaniami przeszłymi jak i przyszłymi można zobaczyć używając suwaka. Dodając nowe, regularnie zadanie określamy poza nazwą, od kiedy zaczynamy, jak często będzie, a także jego rodzaj.

**Architektura programu:**

Program napisany w języku Java, wykorzystuje bibliotekę Swing.

Główne klasy:

- Layout – tworzy główne okno (JFrame) zawierające Menubar, To\_do i JButton

- To\_do

tworzy i przechowuje główne elementy programu:

* Miesiąc
* Daty
* Zadania
* Listy kafelków zadań
* Procenty wykonanych zadań

Posiada metody:

* Add\_task( To\_do\_element) – dodaje nowy regularny element to To\_do

- b\_task

Tworzy zadanie jako przycisk (JButton)

- Board

Tworzy tablice przycisków (JButton[]), aktywne są w zależności od wyborów użytkownika

- b\_add

Okno (JFrame) do tworzenia nowych regularnych elementów, wywołuje metodę Add\_task()

- To\_do\_element

Zawiera pola elementu

- Menubar

Zawiera pasek menu (JMenubar), jest singletonem tworzonym za użyciem wzorca factory method.

Z frameworkiem swing współpracuje się przy użyciu wzorców kompozyt (wszystkie kontrolki dziedziczą po JCmponent i z nich buduje się drzewo kontrolek) oraz Observer (wiele klas implementuje EventLisener, by otrzymywać notyfikacje o zdarzeniach od swinga).